

DOS SUPERGUÍAS +

TRUCOS DE ALTO SECRETO

Nº 2

Salva al Japón medieval de un oscuro porvenir en

MYSTICAL NINJA starring Goemon

(2ª parte)

Cómo deslizarte en pos de la victoria en...

SNOWBOARD KIDS

GOLDENEYE 007

Pásatelo en grande 12 veces más en la piel de nuestro agente secreto predilecto



Dos superguías +
trucos de alto secreto

SNOWBOARD KIDS,

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

y

GOLDENEYE 007



DOS SUPERGUÍAS TRUCOS DE ALTO SECRETO SNOWBOARD KIDS, MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON Y GOLDENEYE 007

Gratis con el número 7 de Magazine 64

Director: Sergio Arteaga

Director Técnico: Carlos Robles

Redactores: Miquel López, J. J. Trujillo

Maquetación electrónica: Ferran Reig, Sonja Albertin

Impresión: NOVO PRINT

Depósito Legal: B-48212/97

Impreso en España – Printed in Spain

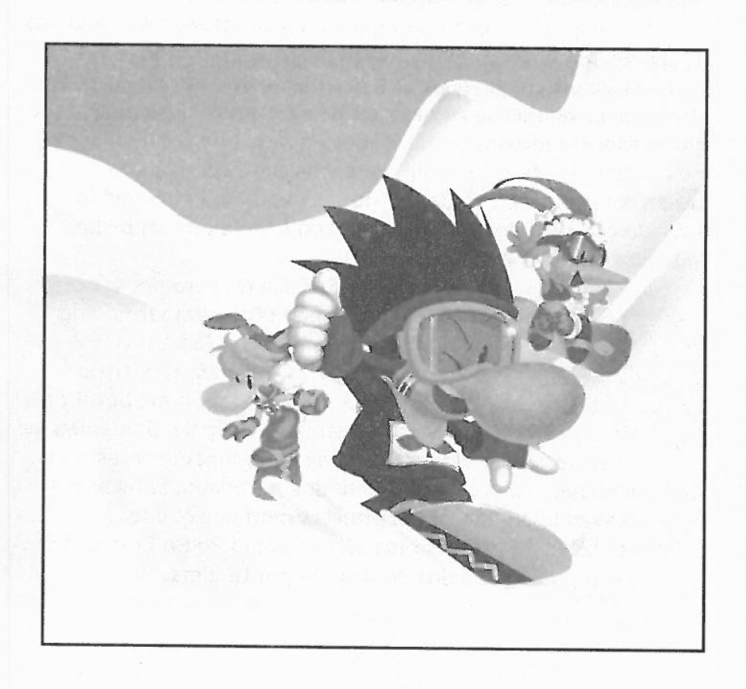
Sumario

Bienvenidos

FuSoYa, nuestro brujo especialista en rol, sostiene que no tiene sentido distinguir entre buena y mala gente. Según él, todas las personas son capaces de lo mejor y de lo peor, pero muy pocas tienen suficiente tiempo en una sola vida para sacar a relucir todo lo bueno y lo malo que guardan en su interior. Así, algunas empiezan por hacer el mal y, cuando han agotado todas sus reservas de vileza, se dedican a hacer el bien. Pero claro, para entonces la vela de sus vidas casi se ha consumido y tienen que ser buenos a toda prisa, quedándose a mitad de faena o, como dicen algunos, de redención. Lo mismo pasa con los que empiezan por ser bondadosos; por lo tanto, de haber vivido más, Teresa de Calcuta habría acabado siendo un mal bicho.

Quizás todo esto sean majaderías de FuSoYa, pero por si acaso hemos preparado este librito que te permitirá alternar tu lado bueno y tu lado malo como si tal cosa. Por un lado, nuestra segunda entrega de la guía de Mystical Ninja starring Goemon cultiva tu filantropía ayudándote a salvar al Japón medieval de un horrible porvenir. Por otro, nuestros trucos para GoldenEye te invitan a recrearte en tus instintos más sanguinarios y rastreros. De esta manera, si pereces durante una partida de Snowboard Kids ensayando alguna de las piruetas mortales que te proponemos, te lo pasarás pipa viendo cómo Pedro Botero y San José se estiran de los pelos en disputa por tu alma.

Snowboard Kids



«¡Qué pasada de juego, chaval!» es el comentario más utilizado para describir esta grata sorpresa de Altus. Sus gráficos típicamente japoneses y sus trepidantes carreras nos han cautivado a todos. M64 se complace de presentarte... ¡la guía completa de Snowboard Kids!

Quién es quién

La elección del personaje es algo de vital importancia, ya que determinará qué estrategia seguir durante la carrera. Sigue leyendo para dar con el personaje que mejor se adapta a tus gustos. ¡Vamos a enseñarte a dominarlo!

Slash

Velocidad 2 Giros 2 Piruetas 2

Slash, «el chico para todo». Resulta ideal para los no iniciados en *Snowboard Kids*. Sus piruetas son fáciles de dominar, y ofrece una velocidad punta muy aceptable. Su maniobrabilidad tampoco es moco de pavo.

Giro Slash 220G
Mantén pulsado A, Arriba, Abajo, Mantén pulsado Arriba, Suelta A.

Banzai Slash 250G
Mantén pulsado A, Izquierda, Mantén pulsado Derecha, Suelta A.

Dinamita Slash 300G
Mantén pulsado A, Derecha, Izquierda, Derecha, Mantén pulsado Izquierda, Suelta A.

Puntuación M64 3/5
Ideal para novatos.

Nancy

Velocidad 1 Giros 3 Piruetas 3.

Si lo que te gusta es apurar en los giros y pasártelo bien saltando en las rampas, Nancy es tu personaje. Su maniobrabilidad es inigualable, y permite tomar las curvas más complejas con toda facilidad. Además, gracias a las geniales piruetas que es capaz de hacer, puedes conseguir enormes sumas de dinero sin esfuerzo. Lo malo es que su velocidad punta dista mucho de estar entre las mejores. Si quieres acabar en primer lugar deberás sacar el máximo provecho de las pendientes.

Giro Nancy 220G
Mantén pulsado A, Izquierda, Mantén pulsado Derecha, Suelta A.

Bueno, Nancy 300G
Mantén pulsado A, Izquierda, Derecha, Izquierda, Mantén pulsado Derecha, Suelta A.

Mejor, Nancy 350G
Mantén pulsado A, Arriba, Abajo, Neutral, Mantén pulsado Izquierda, Suelta A.

El mejor, Nancy 400G
Mantén pulsado A, Izquierda, Derecha, Neutral, Arriba, Mantén pulsado Abajo, Suelta A.

Puntuación M64 2'5/5
La clave está en los giros cerrados.

Jam

Velocidad 1'5 Giros 2'5 Piruetas 2'5
Aunque es un poco más lento que Slash, su maniobrabilidad es superior, por lo que puede apurar más en las curvas complicadas. Otra buena razón para elegir a Jam es la posibilidad de escuchar su característico grito de guerra cada vez que realiza un movimiento especial.

Giro Jam 220G
Mantén pulsado A, Izquierda, Mantén pulsado Derecha, Suelta A.

Grande de Jam 250G
Mantén pulsado A, Izquierda, Derecha, Izquierda, Mantén pulsado Derecha, Suelta A.

Maravilloso de Jam 300G
Mantén pulsado A, Arriba, Abajo, Arriba, Mantén pulsado Abajo, Suelta A.

Fantástico de Jam 350G
Mantén pulsado A, Abajo, Arriba, Neutral, Mantén pulsado Izquierda, Suelta A.

Puntuación M64 3'5/5
Muy bueno para circuitos complicados.

Linda

Velocidad 2'5 Giros 1'5 Piruetas 1'5
Cuando consigues dominarla en los giros, Linda se convierte en la mejor elección... hasta que aparece Sinobin. Debes aprender a anticiparte en las curvas y a utilizar correctamente su complicado estilo de esquiar. Te costará hacerlo bien, pero vale la pena insistir. Resulta ideal en Quicksand Valley.

Giro Linda 220G
Mantén pulsado A, Izquierda, Mantén pulsado Derecha, Suelta A.

Lujosa Linda 250G
Mantén pulsado A, Izquierda, Derecha, Neutral, Arriba, Mantén pulsado Abajo, Suelta A.

Linda Burguesa 300G
Mantén pulsado A, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Neutral, Mantén pulsado Izquierda, Suelta A.

Puntuación M64 4/5
Perfecta hasta que aparece Sinobin.

Tommy

Velocidad 3 Giros 1 Piruetas 1
Un peso pesado. Es el típico personaje que consigue una endiablada velocidad punta pero que se ve incapaz de tomar una curva a tiempo de salvar el pellejo. Bueno, en realidad no es tan malo como parece... Para llevar a cabo sus movimientos especiales debes ejecutar unos saltos enormes. Además, necesitarás siglos de constancia para acabar dominando su técnica de giro. Mejor decídete por Linda. Lo sentimos, Tommy.

Giro Tommy 250G
Mantén pulsado A, Derecha, Izquierda, Mantén pulsado Derecha, Suelta A.

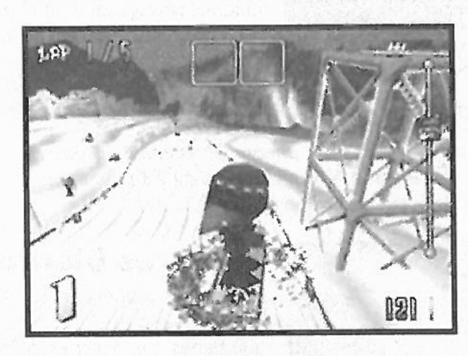
Tembleque Tommy 350G
Mantén pulsado A, Izquierda, Derecha, Izquierda, Mantén pulsado Derecha, Suelta A.

Puntuación M64 2/5
No vale la pena probarlo

Sinobin

Velocidad 2'5 Giros 2'5 Piruetas 2'5

DISPONIBLE AL ACABAR PRIMERO/A EN NINJA LAND



El mejor personaje sin lugar a dudas. El único problema de Sinobin es que no puede utilizar las tablas especiales. Su velocidad y capacidad de giro le permiten conseguir los tiempos por vuelta más rápidos. Además, posee un movimiento especial súper veloz que le permite obtener las puntuaciones más altas. Fantástico.

Giro Sinobin 220G
Mantén pulsado A, Derecha, Izquierda, Mantén pulsado Derecha, Suelta A.

Puntuación M64 5/5
Cuando lo tengas, utilízalo siempre.

Trucos generales

Si lo que quieres es asegurarte el éxito, hay una serie de técnicas básicas que debes utilizar en cada carrera. Apréndetelas y no encontrarás un rival capaz de seguirte en los descensos.

Salto a la salida



En cuanto el locutor de la carrera grite «GO!», pulsa el botón A. Si todo va bien, tu personaje saltará antes que tus rivales y conseguirá una ventaja apreciable.

Evasión



Cuando aparezca un signo de exclamación al lado de tu muñeco, vira rápido y evitarás el disparo enemigo. También puedes esquivar algunos ataques con un salto en el momento preciso (especialmente cuando se trata de rocas y sartenazos).



Piruetas en las rampas

En algunas rampas puedes llevar a cabo preciosas piruetas (tendrás que saltar cuando te quede una cuarta parte de subida).



Muñecos blancos (Turbos)

Además de proporcionarte 300G, ofrecen un breve impulso que aumenta tu velocidad. Lo único que tienes que hacer es dirigirte recto hacia ellos y saltar encima.



Dinero por la cara

Durante la carrera puedes conseguir dinero fácil ejecutando un salto normal (mantén pulsado A y luego suéltalo) y martilleando después uno de los botones C para agarrar la tabla en el aire.



Disparos

No utilices disparos reforzados cuando estés cerca de tu rival. Lo más probable es que falles (o que aciertes y te tropieces con él).

Saltos

No te preocupes si no encaras bien los saltos: los muros invisibles que hay en los márgenes de cada circuito te mantendrán en la carrera sin desbaratar tus piruetas.



Marcha atrás

Puedes hacer que tu muchacho/a vuelva a subir por una pendiente utilizando la técnica de «giros en diagonal». Se trata de mover el stick en

diagonal (hacia abajo y un lado a la vez) y mantenerlo mientras martilleas el botón A. Sólo así lograrás girar los 180° necesarios para avanzar hacia atrás. Para subir la cuesta pulsa repetidamente A y maneja al personaje de la misma forma que en los descensos.

Conducción

Moviendo el stick analógico a derecha e izquierda conseguirás giros normales. Para obtener giros más pronunciados debes moverlo un poco hacia abajo, en diagonal hacia la derecha o hacia la izquierda (lo que llamaremos «giros en diagonal»). Lo malo es que este tipo de giro te frena un poco; incluso puedes acabar parándote por completo si lo mantienes. Nuestro consejo es que lo utilices sólo al iniciar los giros y pases al manejo normal para completar la curva.



Recuperación de velocidad

Si después de recibir un impacto o de girar cruzando demasiado la tabla llegas a pararte, sólo tienes que pulsar repetidas veces A para volver a ganar velocidad.

Reforzadores

Los reforzadores son un aspecto vital del juego: si los sabes utilizar pueden proporcionarte la victoria final en una carrera. Si quieres sacarles el máximo provecho, no te pierdas esta sección.

Ítems azules

Fantasma
Frena al corredor que encabeza la carrera (o al rival que vaya segundo si tú eres el primero). No lo utilices si el líder está cerca del telesquí: mientras suba el fantasma no podrá hacerle nada. Espera a que esté arriba del todo para activarlo.

Hélice aceleradora
Aumenta la velocidad durante un determinado espacio de tiempo, aunque frenarás sin remisión en el momento en que choques. Cuando se

activa, la conducción mejora bastante. Es el instrumento ideal para adelantar a unos cuantos rivales.

Roca
Si tu rival la toca, caerá. Colócalas detrás de los reforzadores (para que no se vean), después de los saltos o en pasadizos estrechos. Si eres rápido, puedes saltar por encima de ellas.

Ratón Mangante
Este ratón roba a tus rivales todo su dinero. Piensa que cuanto más esperes para utilizarlo más dinero ganarás.

Invisibilidad
Te protege de los disparos y de las sartenes, pero si golpeas una roca o chocas perderás la invisibilidad. El mejor momento para utilizarla es cuando aparece el signo de exclamación al lado de tu corredor. También va de perlas en el tramo final; así te proteges contra cualquier jugarreta desesperada de tus enemigos.

Sartén
Con este ítem aparecen un montón de sartenes gigantes que aplastan a tus víctimas, frenándolos durante un buen rato. No las utilices cuando el líder de la carrera esté cerca del telesquí, pues mientras sube no podrás hacerle nada. Si eres tú la víctima del sartenazo, mueve el stick en todas las direcciones y martillea A con rapidez para recuperarte.

Ítems rojos

Paracaídas
Cuando alcanzas a tu enemigo, éste sale propulsado hacia arriba y baja flotando lentamente. Antes de disparar debes apuntar bien a tu objetivo, porque es bastante difícil acertar. Procura utilizarlos cuando tu rival se aproxime a un salto: el descenso será aún más prolongado.

Disparo Congelante
Convierte a tu oponente en un cubito de hielo gigante. Resulta estupendo para los tramos finales, ya que deja al oponente paralizado en medio de la pista. Puede conducirte a la victoria en el último instante, así que aprende a utilizarlo. Si te congelan a ti, mueve el stick en todas las direcciones y martillea A.

Bomba
Provoca una explosión con un gran radio de acción. Cuando la lances, aléjate cuanto antes del tipo al que vaya dirigida o te verás afectado por la onda expansiva. Antes de disparar una bomba debes apuntar muy bien,

pues debido a su peso resulta difícil acertar. Tampoco son muy rápidas.

ADEMÁS... Si tu enemigo intenta adelantarte, dispara una bomba al lado de la pista por la que se acerca. Si todo va bien, la explosión le pillará de lleno y tú saldrás ileso.

Bofetón
Empuja a tu rival hasta tirarlo al suelo, dándote una ventaja considerable. Rápido y preciso. Un arma formidable.

Muñeco de nieve
Transforma a tu objetivo en un muñeco de nieve. Su mando de control no reacciona hasta que se estrella en un lateral y recupera su identidad normal. Estos disparos son súper rápidos y rebotan contra las paredes. Además son muy precisos; casi siempre dan en el blanco.

Secretos

Atlus ha incluido algunas recompensas para los jugadores más pertinaces. Si quieres saber cómo activarlas, sigue leyendo.

Tablas Especiales

Para poder acceder a cada una de ellas se han de dar ciertas condiciones.

ESPECIAL 1
PRECIO: 80.000G
DISPONIBLE: Al completar el juego.
Muy rápida y fácil de dominar. La mejor tabla del juego.

ESPECIAL 2
PRECIO: 100.000G
DISPONIBLE: Al obtener una puntuación decente en el juego acrobático (unos 2.000 puntos).
Una tabla impresionante capaz de desafiar a todas las leyes de la física. Te permite ejecutar acrobacias sin necesidad de rampas. Su velocidad y maniobrabilidad son aceptables, aunque a menudo los grandes saltos que consigue te llevan a chocar contra las paredes o a caer por los laterales del circuito (por ejemplo, en Night Highway). Ve con cuidado.
ADEMÁS... Con la Tabla Especial 2 puedes alcanzar la plataforma que



hay en el pozo minero de Grass Valley. Por desgracia, esta plataforma no tiene consistencia: en cuanto subas caerás de nuevo al circuito que hay debajo. Es un lástima que los chicos de Altus no hayan escondido algún ítem especial ahí arriba. Habíamos depositado en ello grandes esperanzas...

ESPECIAL 3
PRECIO: 1.000G
DISPONIBLE: Al obtener el Silver Pass.
Esta tabla tiene una velocidad normal, muy poco agarre (los giros son una auténtica pesadilla) y carece de un perfil concreto. No es extraño que sólo cueste 1.000G. No obstante, en la Redacción de M64 estamos convencidos de que todas las cosas tienen un propósito —sí, hasta el Festival de Eurovisión—, así que hemos insistido con esta tabla en busca de algo especial... Después de dejarnos los ojos en la pantalla del televisor, conseguimos ganar todas las carreras con ella... Sin embargo, fracasamos en nuestro intento de dar con algún secreto escondido. ¿Nos puede decir alguien PARA QUÉ DEMONIOS HAN PUESTO ESTA TABLA?



Lo cierto es que sólo resulta una elección recomendable para el juego de velocidad, en el que gracias a las hélices se puede alcanzar un manejo aceptable, pero seguro que debe haber algo más... Si alguien lo descubre, que no dude en escribirnos.

Carreras secretas

QUICKSAND VALLEY
Puedes vivir esta aventura egipcia si ganas las seis carreras.

SILVER MOUNTAIN
Accederás a Silver Mountain (un circuito con poca visibilidad que hace de los giros una auténtica prueba mortal) cuando acabes en primera posición en Quicksand Valley.

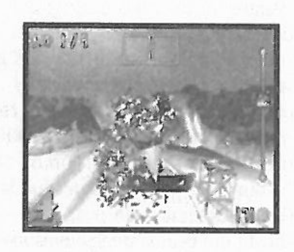
NINJA LAND
Si quieres conseguir a Sinobin en esta carrera deberás ganar primero en Silver Mountain.

Acrobacias

Las acrobacias son muy importantes en Snowboard Kids: gracias a ellas consigues el dinero necesario para comprar reforzadores.

Grandes trucos

Para realizar acrobacias utiliza las rampas y los saltos. Si quieres aumentar tus ingresos, a la acrobacia súmale un agarre de la tabla con la mano (botones C).



Si necesitas dinero rápido, ejecuta un salto normal en cualquier momento y pulsa un botón C. Tu corredor hará un tímido intento de agarre de tabla y aterrizará a tiempo de ganar entre 20 y 30 G.

AGARRES
Arriba-C: Aéreo Japón (30+G)
Izquierda-C: Aéreo Trasero (30+G)
Abajo-C: Agarre por la cola (20+G)
Derecha-C: Agarre Frontal Indie (20+G)

Modo Contrarreloj



Se trata de llegar a la línea de meta en el menor tiempo posible. Como siempre, puedes utilizar algunos trucos que te ayudarán en tu descenso por las pistas.

PERSONAJE
La elección del personaje es esencial. Si no dispones de Sinobin, decídete por Linda.



TABLA
Las más rápidas son la TABLA 3 DE SINOBIN o la TABLA ESPECIAL 1.

MEMORIA
Deberás tener buena memoria para acordarte de la posición de todos los atajos y giros complicados.

SALTO DE SALIDA
Esencial para conseguir un buen tiempo en cada carrera.

GIROS
Pégate tanto como puedas al interior de la curva para arañar milésimas de segundo al crono.

GIROS EN DIAGONAL
Utilízalos con mesura, ya que reducen tu velocidad de forma considerable. Ya sabes: cruza la tabla al principio de la curva y toma el resto a la manera tradicional.

RAMPAS
Cuanto más alto y más lejos saltes aprovechando las rampas más tiempo te ahorrarás. Son muy útiles en este tipo de carreras.

HÉLICE ACELERADORA
Experimenta con ella en todas las pistas hasta que encuentres los mejores lugares para utilizarla.

CIRCUITOS



Sunset Rock

Mejor tiempo *M64*:01'57"56

1 Antes de alcanzar a los pingüinos tienes un pequeño montículo de nieve que puedes utilizar a modo de rampa. Todavía en el aire, gira la tabla para que al aterrizar encare la dirección correcta.

2 Pasa en línea recta entre los pingüinos.
3 Utiliza la hélice aceleradora en el tramo del final.



Dizzy Land

Mejor tiempo *M64*:
01'40"93

1 No subas a la plataforma en la que suelen estar las monedas. Sólo te hará perder tiempo.
2 Cuando llegues a las tazas de café, rodea las últimas pero pégate al carril de la derecha. Así no tendrás que hacer ningún giro en diagonal y podrás mantener la velocidad.
3 Después de las tazas de café, salta con antelación para recuperar el control de tu personaje y tomar el atajo que hay justo tras el T-Rex de tu izquierda. En este tramo es esencial cruzar la tabla (giro en diagonal).
4 Si quieres controlar mejor la situación, utiliza la hélice en este tramo con agua.

Silver Mountain



Mejor tiempo *M64*:
01'48"86

1 Utiliza la hélice aceleradora en el tramo del final.
2 En el segundo salto, pégate a la derecha si no quieres chocar contra la valla y perder la oportunidad de conseguir un buen tiempo.
3 En el cuarto salto también debes pegarte a la derecha. De lo contrario volverás a chocar con otra valla verde.

Juegos de habilidad

Por último, si lo que buscas es un desafío diferente, nada mejor que los juegos de habilidad de Snowboard Kids.

Speed game



El objetivo es completar la vuelta lo más rápido posible, con la ayuda de las hélices de velocidad diseminadas por todo el circuito.
- No intentes recoger todas las hélices (algunas están dispuestas con mala intención para distraerte). Recoge sólo las que te beneficien (las que no están muy apartadas) y pégate al interior de las curvas si quieres ganar.
- Para no chocar contra los bordes usa los giros en diagonal. En cuanto encares la dirección adecuada pasa a los giros normales.
- Por último, utiliza los trucos contra el crono que te describimos en la página anterior para asegurarte el éxito.



Shot game

Se trata de disparar a tantos muñecos de nieve como puedas pero asegurándote de que te da tiempo a cruzar la línea de meta dentro del límite impuesto. La verdad es que este modo de juego resulta un poco soso,

pero a lo mejor a alguien le gusta. Al menos durante un rato...
- Memoriza la localización de los muñecos de nieve. Esto te permitirá preparar bien tus disparos.
- Cuentas con un número ilimitado de disparos, pero tienes que esperar a que las balas impacten contra los muñecos o las paredes para no gastar tu reserva de proyectiles (que se regenera poco a poco). Intenta guardar uno o dos disparos de reserva por si fallas más de lo previsto.
- Una ráfaga de tiros desde lejos está bien si tienes varios muñecos de nieve esparcidos delante de ti. Mueve con suavidad el stick analógico hacia la derecha o la izquierda mientras martilleas Z. Así podrás darle a todos, pero te quedarán pocos disparos en la reserva para cubrir los posibles fallos. Para recargar siempre a tiempo, dispara desde la mayor distancia posible.
- Si chocas contra un muñeco te pararás. Usa esa pequeña pausa para apuntar a los siguientes objetivos.
- Si has fallado al disparar a un muñeco de nieve y buscas con desesperación una puntuación perfecta al 100%, puedes avanzar «marcha atrás» para volver y probar de nuevo.

Trick game

Sin duda, éste es el mejor de los tres juegos de habilidad. El objetivo es conseguir el mayor número de puntos posible en un tiempo limitado, haciendo tantas acrobacias como seas capaz. Con los trucos que te presentamos a continuación puedes llegar a ganar hasta 4.000 jugosos puntos.

MOVIMIENTOS
Agarre de tabla = 1 punto
Pirueta = 10 puntos
Pirueta+Agarre (pulsación simple) = 15 puntos
Pirueta+Agarre (pulsación prolongada) = 20 puntos
Movimientos Especiales = 40 puntos



- Utiliza a Sinobin, ya que su movimiento especial es muy rápido y resulta ideal para la rampa semitubular de las acrobacias. Con él conseguirás el doble de puntos de los que podrías obtener con cualquier otro personaje.
- Para ganar altura y velocidad tienes que subir por uno de los lados de la rampa y saltar cuando te encuentres en plena subida. Repítelo unas tres veces para conseguir la máxima velocidad.
- Para el gran salto, espera a tener la velocidad suficiente, agáchate y suelta A cuando estés justo en medio de la palabra «JUMP!» (ten en cuenta que antes de esto debes ejecutar las acrobacias importantes con el joystick).

ADEMÁS...

- Para realizar un salto más pequeño, debes soltar el botón A en cuanto toques la palabra «JUMP». Completarás el movimiento especial de Sinobi a tiempo de no quedar eliminado. Este pequeño salto te ahorrará unas décimas de segundo vitales, y al final podrás ejecutar algunas acrobacias adicionales (aunque el riesgo de pegártela es considerable).
- Sal de la rampa cuando aún queden unos 35 segundos de tiempo para poder llegar a la línea de meta sin apuros.
- Al salir de la rampa puedes hacer un movimiento especial, pero necesitas mucha velocidad. Procura ejecutar tus acrobacias en la primera parte de la rampa, de modo que puedas adquirir la velocidad suficiente para propulsarte y conseguir 40 puntos extra.
- Si quieres doblar tu puntuación, encara bien el tubo blanco que hay al final.

Y por último...

... un desafío personal para todos los snowboarders que se sientan preparados. ¡Intenta completar el juego con la Tabla Especial 3! Si lo consigues, háznoslo saber.

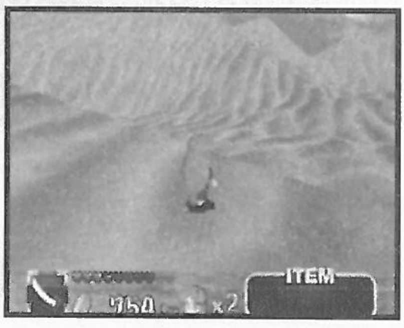
MISTYCAL NINJA STARRING GOEMON



Bienvenidos a la segunda parte de nuestra guía completa para terminar el fabuloso Mystical Ninja de Konami, protagonizado por Goemon (publicamos la primera parte el mes pasado en Al rescate). Tíñete de azul el pelo y desenfunda tu pipa, porque nuestro avance hacia el destino del Japón medieval será inexorable...

De vuelta a Zazen

Utiliza a Yae para invocar al dragón Koryuta y vuela de nuevo a Zazen. Entra en la ciudad y avanza por el pasaje situado al final de la plataforma de madera elevada: llegarás a la siguiente área de plataformas de madera. Ve por la puerta de la pared izquierda, cuando desciendas de la plataforma, y tropezarás con un joven personaje.

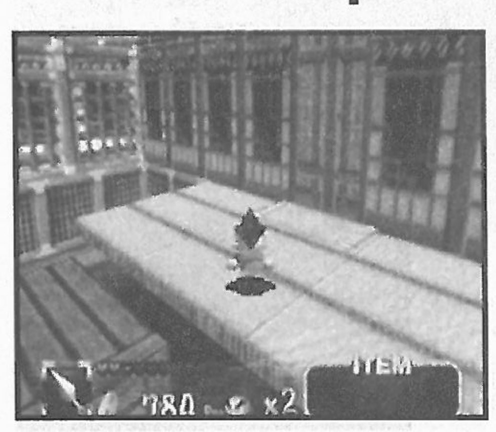




Atraviesa la puerta y sigue el camino sobre los puentes hasta llegar a un puerta que hay a la derecha. Sal por ella: verás una colina. Ve directo a la siguiente puerta y atraviesa el desierto. Encuentra el estanque; sumérgete en él y hallarás la primera batería que te faltaba para Sasuke (más una Golden Fortune Doll). Vuelve a la colina; sobre ella hay una casa que contiene un gran árbol y un lago. Trepa por el árbol, cambia a Ebisumaru y usa la cámara Wind-Up. Aparecerá la segunda batería y (¡hurra!) Sasuke se convertirá a partir de ahora en un miembro plenipotenciario de tu grupo.

Sal por la puerta de la derecha de la colina y activa el mapa. Tienes que ir por la puerta de arriba a la izquierda, por la que entrarás en una cueva. Si la atraviesas entera llegarás a una puerta de piedra agrietada, que podrás abrir con el Fire Cracker Bomb de Sasuke. Y al otro lado...

Festival Temple Castle



Esquiva al terrorífico samurai mecánico y ve por la izquierda hacia los sótanos del castillo. Pasarás por una puerta. Corre, sal por un portal y después gira a la izquierda. Evita los barriles que vienen rodando y sal por la siguiente puerta. Tírate al agua y sal nadando por la puerta. A la derecha hay otra puerta que



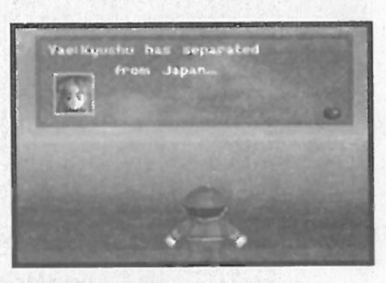
está cerrada; recuérdalo porque después tendrás que volver. Si subes por la escalerilla de la derecha encontrarás una muñeca.

Gira a la izquierda, encuentra la puerta y entrarás en una habitación donde hay muchos peldaños. Cuando pisas el de arriba, verás que su posición se invierte; recuérdalo y date prisa para llegar a la puerta de la derecha. Después ve a la izquierda y encuentra las plataformas móviles: tienes que alcanzar la puerta del medio, pero primero sube por la escalera para tomar una muñeca. Sal por la puerta, toma la llave y vuelve a la puerta que estaba cerrada. Al abrirla, gira a la derecha y sube por la escalera siguiendo el tejado hasta que encuentres un Surprise Pack. Sigue y salta abajo; estarás al principio del nivel. Dobla la esquina y toma la puerta del final. Allí encontrarás la Kunai del Frío Severo de Sasuke; pronto descubrirás que es un arma muy útil. Vuelve al exterior y ve por la izquierda hasta llegar a la primera puerta por la que entraste al principio del nivel.

Esquiva los barriles y entra por la puerta siguiente. La puerta del medio (a tu derecha) contiene regalitos, pero salta sobre los tambores de la puerta del fondo a la derecha. Atraviesa esta sala hasta alcanzar una cámara donde habrá unas plataformas que están tan calientes que brillan.

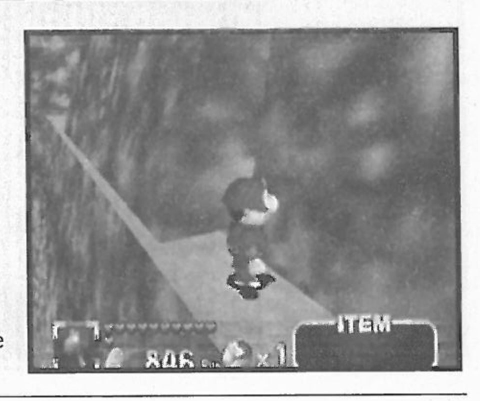


Puedes usar el Kunai de Sasuke (¡ajá!) para enfriarlas temporalmente. Salta por ellas hasta llegar al lugar elevado donde está el Martillo Sierra Picadora de Ebisumaru, que te servirá para machacar enemigos. Vuelve a la puerta por la que entraste, pero en la siguiente habitación sal por la otra puerta. Salta al foso y nada hasta llegar a una puerta que te llevará fuera. Ahora necesitarás volver hasta el principio del nivel, subir por las escaleras y girar a la derecha. Pero ten cuidad con las enormes prensas cilíndricas, porque si te tocan perderás automáticamente una vida. Uy. Cuando hayas salido de allí, vuelve a emplear el Kunai de Sasuke para congelar los bloques y sube hasta arriba para pillar la llave de oro. Cuando la tengas, déjate caer.





Una de las puertas que hay aquí te lleva afuera hasta una Golden Fortune Doll, mientras que la otra te devuelve a la primera puerta cerrada (la que te dijimos que recordases, ¿vale?). Sal por ella y ve recto hasta llegar a la





siguiente puerta. En la gran cascada salta hasta la plataforma de madera, después sobre la gran plataforma del pez y llegarás a una escalera que te conducirá hasta el nivel siguiente. Súbete al siguiente pez, date un paseo hasta el poste central, salta y súbete a un tercer pez. No saltes encima del cuarto y último pez hasta que se pare del todo. Sube por la escalera y, un par de puertas más allá, encontrarás al siguiente jefe.

Kyushu desaparece



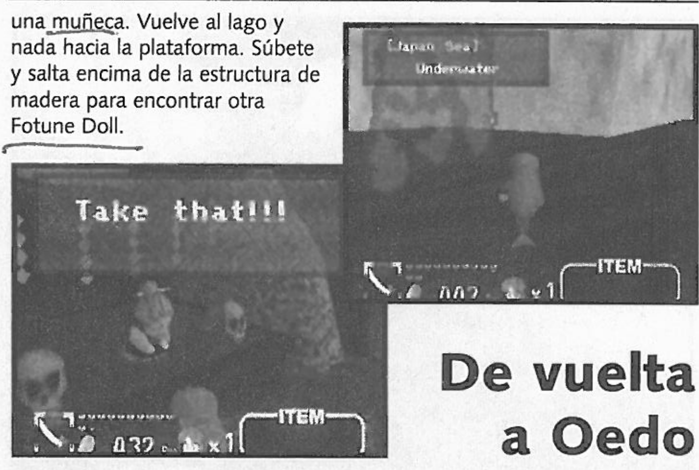
Atraviesa la cueva y entra por la puerta que aparece a tu mano izquierda en el mapa. Sigue el camino hasta el puente y el juego te obsequiará con una secuencia animada. ¿Qué es esto? Las cosas se ponen peor, porque los Shogunes del Mal han hecho que los cielos engullan la isla Kyushu.

Más Zazen

Vuelve a Zazen con Koryuta y pasa por la puerta que antes usaste y que está cerca del chico que viste antes. Encuentra las puertas rotas y usa las bombas Fire Cracker de Sasuke para atravesarlas. Continúa por el camino y tras pasar por los puentes ve a la izquierda. Llegarás a un lago grande. Súbete al puente, salta al agua por la derecha, sube la rampa y sigue la pared. Cuando llegues a un punto bloqueado, usa el poder mágico de Ebisumaru para convertirte en una miniatura y podrás continuar hasta encontrar



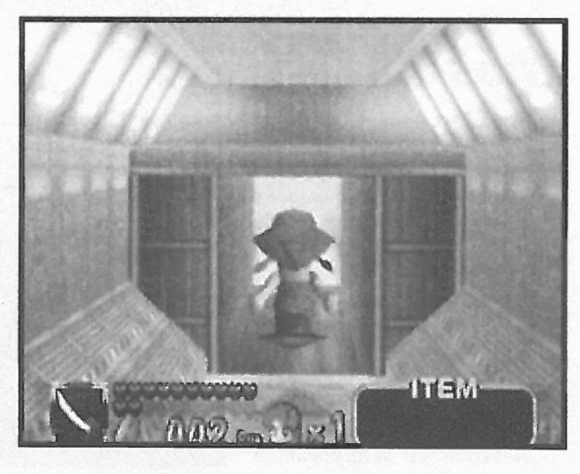
una muñeca. Vuelve al lago y nada hacia la plataforma. Súbete y salta encima de la estructura de madera para encontrar otra Fotune Doll.



De vuelta a Oedo

Vuelve al poblado de Oedo con Koryuta. Cambia a Goemon, entra en la ciudad y sigue hasta pasar las puertas. Después sigue adelante y tuerce a la derecha, ve al final y entra por la puerta. Estarás al principio del juego. ¡Has vuelto a casa! Entra por la segunda puerta a tu derecha, habla con el propietario y acepta la prueba que te propone. No es demasiado difícil, y cuando la pases tendrás la magia Sudden Impact de Goemon.

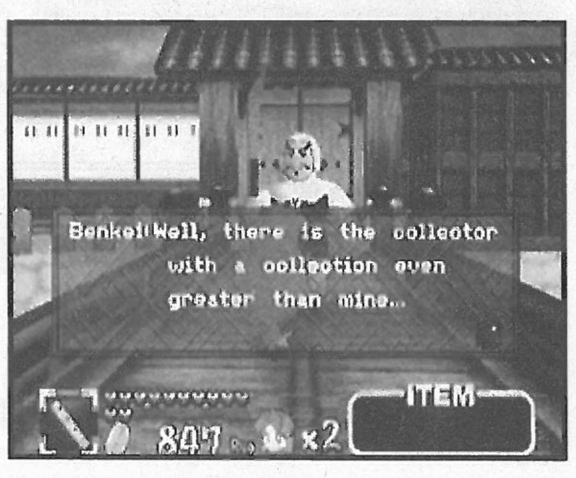
Vuelve caminando al principio de la ciudad y sal por la puerta. Cruza el puente, gira a la izquierda, sube la rampa y hallarás un bloque de metal. Con el nuevo poder de Goemon, podrás



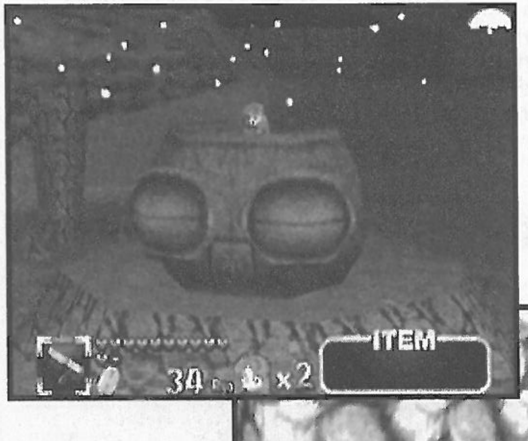
empujarlo y verás una muñeca al lado del bloque. Sal por la brecha que el bloque ha dejado y, tras salir por la puerta, entrarás en unas cuevas. Tuerce a la derecha y sube la escalera. Súbete a las plataformas para saltar a la repisa de la izquierda y pulsa el botón rojo. Te encontrarás en una región muy interesante de Japón; abre la puerta que hay delante de ti y entra...

Mutsu Festival Village

Baja los escalones, sigue recto y pasa las primeras puertas de la derecha. Sube las escaleras y atraviesa la siguiente puerta. Estarás enfrente de otra puerta; tuerce a la derecha y sigue el camino hasta dar con otra puerta. Traspásala y estarás en el «monte del miedo», Mount Fear.



No te molestes en luchar contra los fantasmas, porque no hay manera de pararlos. Gira a la derecha y sube la rampa; verás un pequeño obelisco en la nieve y comprobarás que el paso está bloqueado. ¿Qué puedes hacer? Vuelve sobre tus pasos al pueblo y, después de la segunda serie de puertas, encontrarás un tipo vestido de azul: el hermano de Mokubei (¿te acuerdas del personaje del monte Fuji?). Habla con él y te dará una pista de lo que tienes que hacer: llevar a Koryuta de vuelta a Oedo para volver al monte Fuji. Mokubei te dará mejores armas. Todo un detalle. Vuelve al monte del miedo y podrás abrir el camino con cualquiera de tus armas. Sube hacia Mount Fear hasta la casa de la bruja. Charla con ella, paga los 300 Ryo que te pide y, cuando acabe su rollo, vuelve adonde entraste en el pueblo y sigue el camino hasta una puerta. Después continúa hasta la cascada y cambia a Yae



antes de leer el cartel y entrar en la prueba nueva, que tampoco es demasiado difícil. Cuando lo consigas, Yae tendrá el poder Mermaid Magic.

Vuelve otra vez al puebo, pasa el obelisco de Mount Fear y llegarás a unas puertas. Entra y salta al lago: convierte a Yae en una sirena con su nuevo poder (pulsando el botón C- arriba), zambúllete, pulsa el interruptor y entra en la puerta. Hallarás un submarino japonés que no parece demasiado medieval.

Gourmet Submarine Castle

Entra en el submarino y sigue las flechas hasta el ascensor. En la primera habitación sube arriba y verás al señor Elly Fant. Sigue por las puertas hasta que encuentres la habitación de las plataformas móviles. Salta a ellas y en la esquina podrás tomar la llave. Vuelve a las dos habitaciones de la puerta cerrada. Entra y corre hasta el ascensor. Con la sirenita Yae podrás bucear hasta la siguiente puerta. Después hay varias habitaciones y, al final, una puerta cerrada; la llave está en la misma puerta. Sal por la puerta, bucea a la izquierda y después hacia abajo (por la escalera) y fuera. Salta a la cinta que lleva a la puerta cerrada. Sube la escalera, toma la llave y abre la puerta cerrada. Dentro hay dos cosas: el bazooka de Yae

y otra llave. En la siguiente habitación ve bajo el agua y sigue el suelo. Sube por el ascensor, pero antes de entrar busca una puerta pequeña en la esquina de la habitación. Encoge a Ebisumaru y podrás entrar para agarrar un Surprise Pack.





Después de subir con el ascensor, sal por la puerta y, una habitación después, toma la puerta de la derecha. Cárgate a los malos y salta a lo largo de la repisa para



encontrar otro Surprise Pack. Sal por la puerta, después ve a la derecha, salta dentro del bol de sopa y a través de la puerta que no tiene cerrojo. Acaba con los monstruos y pilla la llave, que podrás usar para

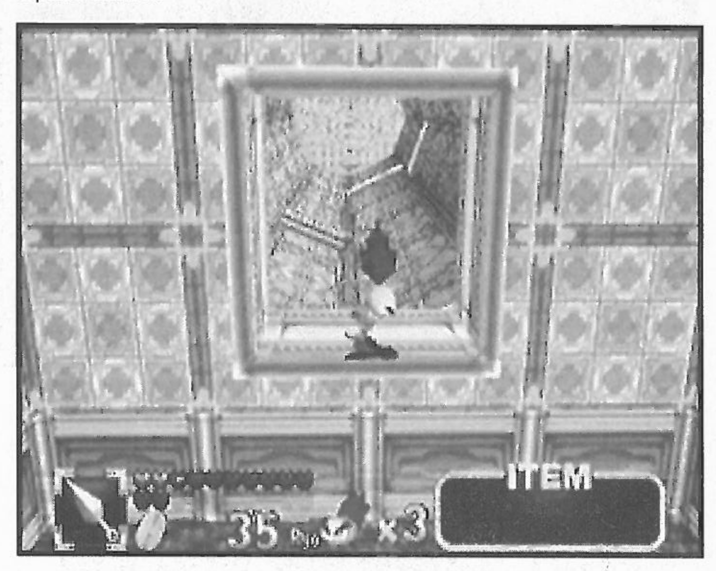


abrir la puerta que hay a la vuelta de la esquina. Dentro hay otra llave que sirve para la puerta que había al lado de la que no tenía cerrojo. Entra, pilla el ascensor, cruza la habitación corriendo y entra por la puerta. Relájate viendo la secuencia de animación, guarda la partida y prepárate para otra batallita de robots.

Zazen, enésima edición

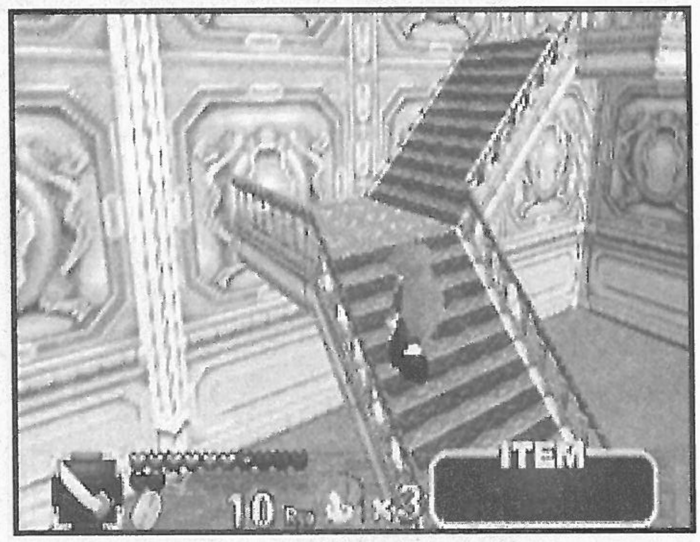
Cuando hayas acabado con la sirena, vuelve con Koryuta a Zazen Town y localiza a Benkei (el guardián de la puerta), que te hablará de alguien que tienes que ver... Ve al estanque, que está en el pasillo que conecta las dos áreas boscosas, y reúnete con Kihachi, el diablillo del agua (un personaje que está basado en Kappa, el diablo acuático japonés). Vuelve a ver al pequeño personaje que visitaste antes, y retorna a la habitación donde conseguiste el poder de miniaturización de Ebisumaru. Allí tienes que hablar con el sacerdote, conseguir la llave, salir por la puerta de la derecha y recorrer el puente hasta pasar por las puertas; entra en la puerta cerrada que está inmediatamente a la derecha. Conviértete en Sasuke y pasa la prueba (no es muy difícil). Vuelve al chico, pasa por las puertas, ve a la izquierda y toma la segunda puerta. Un puente, más puertas y, al final, tienes que usar el nuevo poder de Sasuke para saltar a

la repisa de la derecha. Cruza y habla con el hijo del sacerdote. Cómprale el pepino (se llama Quality Cucumber y cuesta 800 Ryo) y vuelve a Kihachi. Te dará el copo de nieve milagroso: el Miracle Snowflake. Lleva a Koryuta al poblado Mutsu Festival Village y ve al lago desde donde llegaste hasta el submarino. Elige la puerta de la izquierda, acércate a la tarima de piedra (Pemopemo God) y —glups— prepárate para salir al espacio exterior.



Castillo musical

Ahora llegamos a la base de los Shogunes. Sal por la puerta izquierda, atraviesa la siguiente habitación y sigue el pasillo hasta llegar a la llave de plata. Abre con ella la puerta que hay en la misma habitación, salta sobre los ventiladores y toma la llave de oro. Vuelve sobre tus pasos hasta la primera habitación del castillo y usa la llave de oro para abrir la puerta cerrada. Entra en la siguiente habitación, baja la escalera y sigue hasta la próxima puerta; impúlsate saltando sobre los tambores y —efectivamente— hallarás una puerta más. Tras cruzar las plataformas azules verás a Elly Fant y podrás usar el salto mágico de Sasuke para alcanzar la llave que hay al lado de la puerta de abajo. Pasa por la puerta,

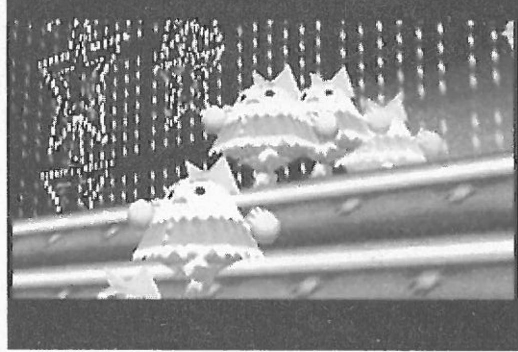


abre la puerta que estará cerrada y entrarás en una habitación donde hay una puerta pequeñita y una cerrada. Con tu mini-Ebisumaru puedes entrar en la pequeña y agarrar la llave para abrir la puerta cerrada; después de usarla, sigue hasta la parte superior de la siguiente habitación para recoger la llave. Vuelve a la habitación donde está la puerta pequeña, sube la escalera, encuentra el botón rojo y púlsalo. Aparecerán unas escaleras. Esquiva las ondas, sal por la puerta y pulsa otro botón rojo para activar más escaleras. Con la sirena puedes bajar nadando para recoger un Surprise Pack; después sal por la puerta y te encontrarás fuera. Sigue hasta la siguiente serie de puertas —las tiendas que hay en el camino venden todo lo que puedas necesitar— y sigue hasta una puerta que está bloqueada. Vuelve hasta las puertas anteriores y entra en un restaurante torciendo dos veces a la derecha. Wise Man está allí y te actualizará las armas. ¡Estás en el mismísimo templo del Shogun!

Fin

Sube las escaleras que hay a la izquierda y sal por la puerta. Salta sobre las plataformas hasta la próxima puerta y continúa hasta las cintas transportadoras que llevan al interruptor rojo. Púlsalo y entra en la siguiente habitación. Haz otra vez lo mismo y, en la habitación siguiente, pulsa el botón rojo y salta a la plataforma ascendente. Recoge la llave que hay arriba y sal por la puerta. Baja por la cuesta, sal por la puerta, tuerce a la izquierda y pasa por otra puerta. Estás de nuevo al principio. Si saltas dentro de la imagen encontrarás una Golden Fortune Doll. Si no,







sigue por la puerta hasta llegar a la habitación que hay bajo las escaleras y, después, entra en la habitación de los cilindros (cuidado: no te caigas). Una puerta más y, finalmente, ...

¡El gran momento!

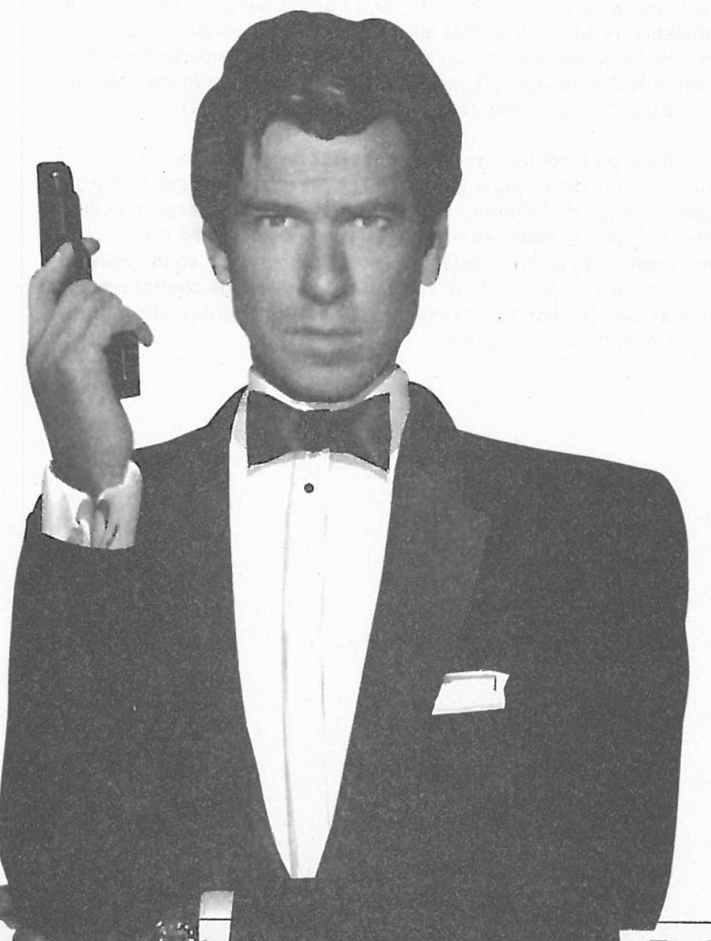
Ah. Los Shogunes están aquí, en su sanctasanctórum. Tratarán de lavar el cerebro a tus personajes con una canción extrañísima y un show de danza. ¡Fantástico!

Eso es todo... ¿o no?

El final está cerca, pero te dejamos a ti que descubras si Goemon y sus colegas pueden resistirse a los encantos de los Shogunes de la Montaña de Melocotón.



GOLDENEYE



En M64 ya hemos dedicado infinidad de páginas a GoldenEye, pero esta vez te traemos algo diferente...

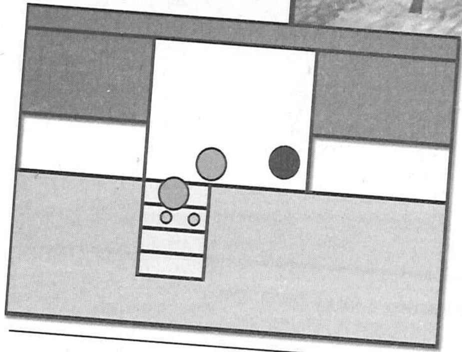
Has conseguido completar el juego en todos los niveles de dificultad y has accedido a todos los trucos. ¿Ya no queda nada por exprimir a este fantástico cartucho? ¡Todavía sí! Aún puedes presenciar un buen puñado de situaciones la mar de divertidas. ¿Qué te parecería ver morir a los personajes más repelentes del juego de la forma más cruel y despiadada? (¡Debería darte vergüenza, so monstruo!)

Si quieres protagonizar las situaciones que te presentamos a continuación, debes jugar en el nivel Agent (activa el truco Turbo para agilizar un poco el asunto). Recuerda, para todos los casos, que en un nivel sólo puede haber 28 minas a la vez. Si colocas una más, desaparecerá la primera. Además, éstas sólo explotan en grupos de seis o menos. Si por ejemplo colocas nueve minas de control remoto, tendrás que detonar dos veces: una para explosionar las seis primeras y otra para las tres restantes.

SITUACIÓN 1 REPELEGUARDIAS

Nivel: Dam. Trucos Necesarios: Todas las Armas, Munición Infinita. Trucos Recomendados: Invencibilidad.

Corre hacia la torreta que hay en medio de la presa (la segunda) y revienta la ventana para que los dos guardias de abajo te oigan y acudan a ver qué pasa. Coloca una o más minas en el tercer escalón de la escalera de enfrente (por donde subes para saltar al vacío y pasar de nivel). Después quédate en el lugar que te indicamos en el esquema. Espera a que los dos vigilantes hayan subido toda la escalinata y detona las minas.



Si todo va bien, como mínimo uno de los vigilantes saltará propulsado por encima de la barandilla. Si te parece poco, puede ser mejor: salta al mismo tiempo y obtendrás una vista completa de toda su caída.

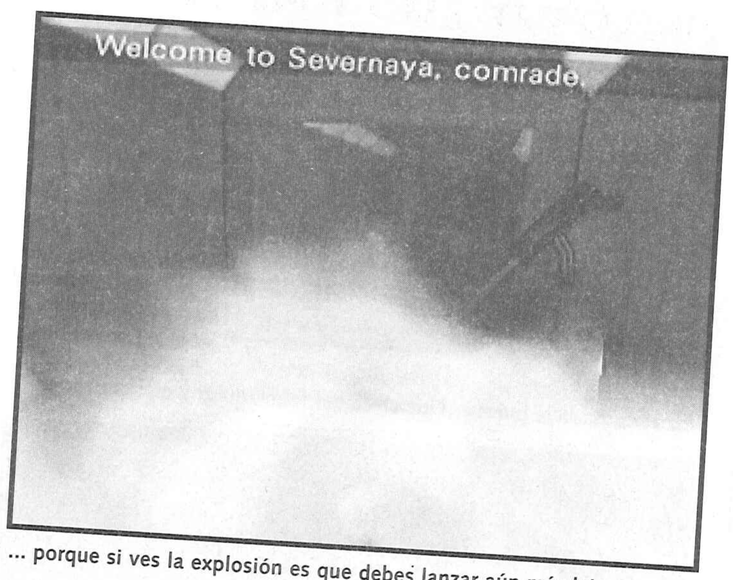
SITUACIÓN 2 MATA A TUS RAPTORES Y RÍNDETE ANTE NADIE

Nivel: Surface #2. Trucos Necesarios: Todas las Armas, Munición Infinita. Trucos Recomendados: Invencibilidad o Invisibilidad.

Destruye la computadora de enlace de comunicaciones que hay en el edificio de la antena (puedes conseguirlo desde fuera, disparando con rapidez al cañón del tanque y después a la ventanilla de la pared, la que mira a la zona de árboles). Acto seguido, precipítate hacia la entrada del búnker. Cuando llegues, en lugar de entrar, abre la puerta, agáchate (R+C-abajo) y lanza una granada con todas tus fuerzas por el pasillo. Haz unas cuantas carreras de prueba y, cuando creas que estás a la

Ve practicando tus lanzamientos a larga distancia...

distancia adecuada (una vez de pie, no deberías ver la explosión), lanza otra granada. Sin perder ni un segundo, sal por la puerta. Si todo va bien, los tres tipejos que te raptan en la escena de vídeo estarán muertos.



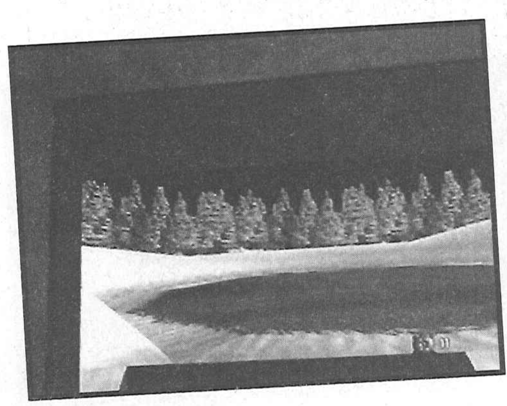
... porque si ves la explosión es que debes lanzar aún más lejos.

SITUACIÓN 3 SÉ CRUEL CON NATALYA (primera parte)

Nivel: Búnker #2. Trucos Necesarios: Todas las Armas, Munición Infinita. Trucos Recomendados: Invencibilidad o Invisibilidad.

Escapa de tu celda y libera a Natalya. Tras la primera puerta doble gira a la izquierda para quitarle la tarjeta-llave al vigilante que encuentres

allí. Recoge la cinta de vídeo que hay en la sala que tiene una alarma en la pared. Después ve hacia la salida. Abre la puerta que conduce a la superficie y, antes de salir, lanza una mina de proximidad. La mina debe caer a medio camino entre el último peldaño de la salida y el borde de la pista de aterrizaje para helicópteros. ¿Ya? Cruza la puerta y verás en la escena de vídeo cómo activas la mina al acercarte para salir: Natalya volará por los aires, hacia la puerta. ¡Qué chica tan frágil, dulce y etérea...!



¡Corre Bond, corre! Vaya un agente...

Natalya es una chica «boom».

SITUACIÓN 4 REVOLTILLO DE RAPTOR (segunda parte)

Nivel: Statue. Trucos Necesarios: Todas las Armas, Munición Infinita.



Completa todos los objetivos de la misión como siempre haces hasta que aparezca Mishkin y rapte a Natalya. Abre la puerta y, antes de pasar, lanza varias minas de proximidad más

Mishkin y sus fieles secuaces...

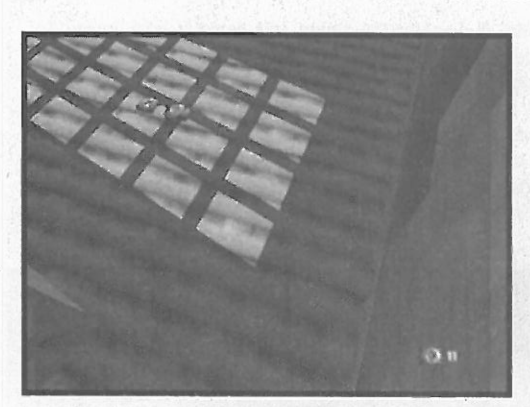
allá de la puerta de salida. ¿Ya? Ahora puedes pasar y contemplar la maravillosa escena de vídeo en la que Mishkin y sus secuaces sufren una indigestión de minas...



... momentos antes de caer en un cálido sopor.

SITUACIÓN 5
SÉ CRUEL CON NATALYA (segunda parte)

Nivel: Archives. Trucos Necesarios: Todas las Armas, Munición Infinita. Trucos Recomendados: Invencibilidad, Animación Lenta.

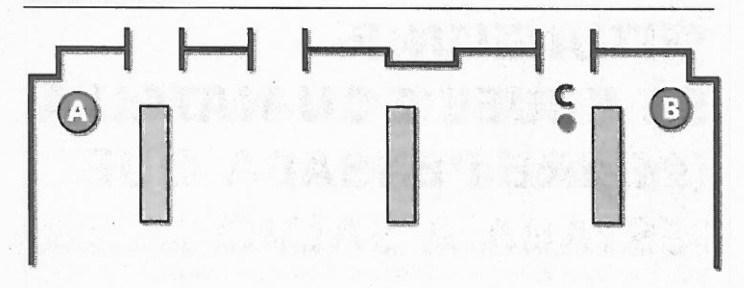


Entra en la sala en la que retienen a Natalya y haz que te siga. Ve hacia las tres ventanas que hay en el primer piso, en la sala central que hay al lado de la librería. Destroza la ventana que queda más a la

Aquí tienes a Natalya. Vas bien.



¿Quién necesita amigos?

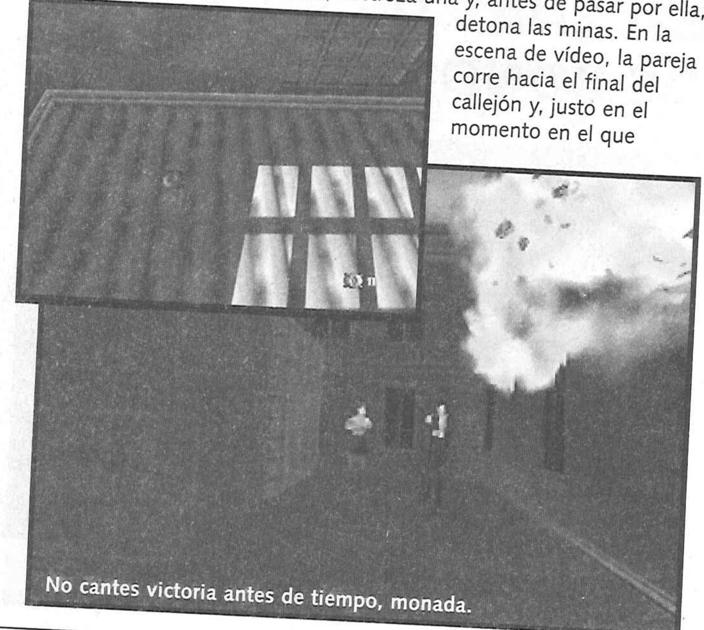


derecha (ten cuidado, si disparas y Natalya está cerca, saldrá corriendo). Coloca una mina de control remoto en el suelo, a unos cuantos pasos de la ventana. Ahora ve al punto A del esquema. Cuando Natalya esté cerca de ti, ve directamente hacia el punto B. Ella te seguirá corriendo y pasará junto al ventanal. Cuando llegue al punto C, detona la mina y ¡disfruta del vuelo de Natalya atravesando la ventana abierta! Aterrizará en el callejón que hay afuera. Si has activado antes el truco de animación lenta te resultará más sencillo.

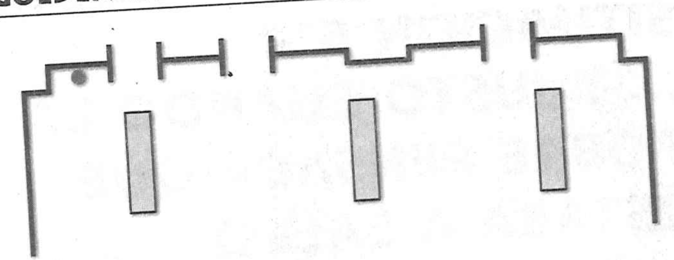
SITUACIÓN 6 - ... Y JUSTO CUANDO LA POBRE PENSABA QUE ESTABA A SALVO

Nivel: Archives Trucos Necesarios: Todas las Armas, Munición Infinita. Trucos recomendados: Invencibilidad, Animación Lenta.

Antes de encontrar a Natalya, ve a la estancia que te describimos en la Situación 5 y coloca cinco minas de control remoto en el suelo, tan cerca de la pared como puedas (al lado izquierdo de la ventana de la izquierda; echa un vistazo al esquema). Ahora busca a Natalya. Vuelve a la sala de las ventanas, destroza una y, antes de pasar por ella, detona las minas. En la escena de vídeo, la pareja corre hacia el final del callejón y, justo en el momento en el que



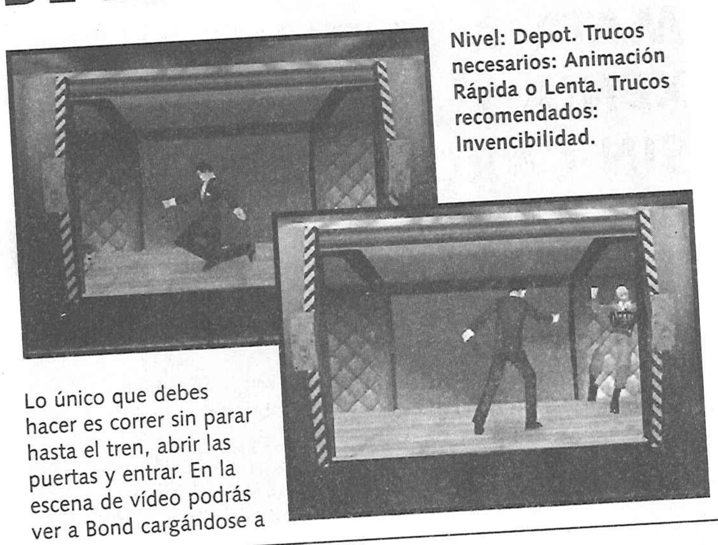
No cantes victoria antes de tiempo, monada.



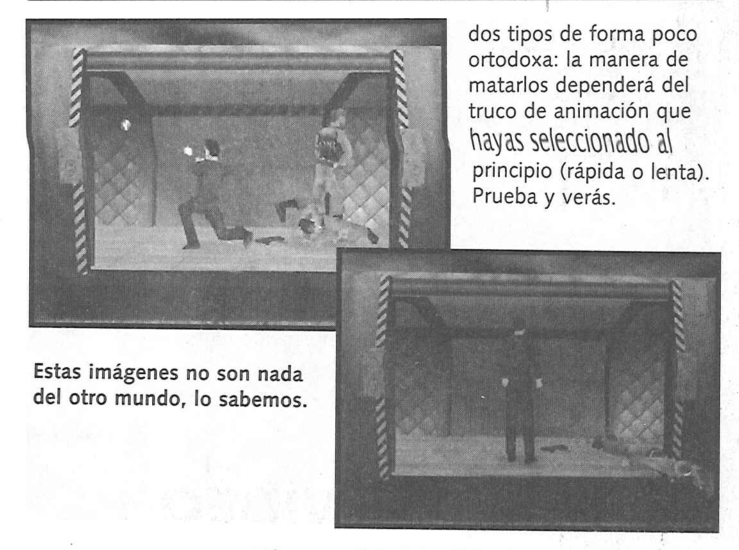
Natalya se cruza de brazos en actitud petulante, la última mina la saca volando de la pantalla. Nunca nos habíamos reído tanto.

SITUACIÓN 7 ESCENAS DE VÍDEO DE BOND

Nivel: Depot. Trucos necesarios: Animación Rápida o Lenta. Trucos recomendados: Invencibilidad.



Lo único que debes hacer es correr sin parar hasta el tren, abrir las puertas y entrar. En la escena de vídeo podrás ver a Bond cargándose a



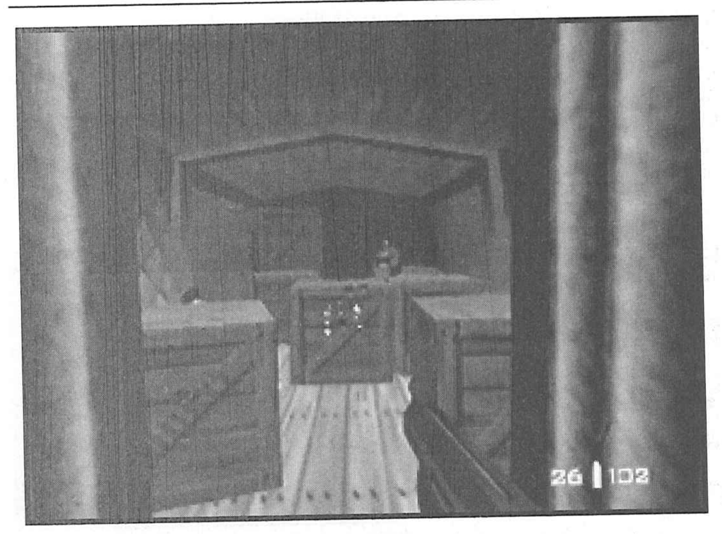
dos tipos de forma poco ortodoxa: la manera de matarlos dependerá del truco de animación que hayas seleccionado al principio (rápida o lenta). Prueba y verás.

Estas imágenes no son nada del otro mundo, lo sabemos.

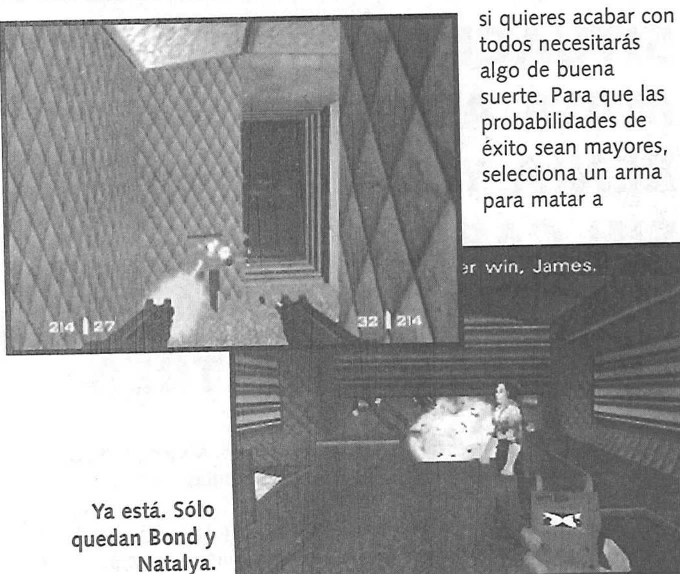
SITUACIÓN 8 MATA A TREVELYAN, XENIA Y A OURUMOV, SIN CARGARTE A NATALYA, Y ENTRA EN LA CABINA DEL TREN

Nivel: Train. Trucos Necesarios: Todas las Armas, Munición Infinita. Trucos Recomendados: Invencibilidad o Invisibilidad.

Para matar a todo el mundo menos a Natalya, ve hacia el final del tren. Cuando llegues al último compartimento, lanza una mina por encima de la cabeza de Natalya (debe caer a los pies de Xenia). En cualquier caso,



si quieres acabar con todos necesitarás algo de buena suerte. Para que las probabilidades de éxito sean mayores, selecciona un arma para matar a



Ya está. Sólo quedan Bond y Natalya.

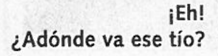
Ourumov una vez haya pasado el efecto de la mina. También te hará falta tiempo para desenfundar la pistola, así que utiliza una mina de explosión retardada. La verdad es que nosotros sólo conseguimos acceder a la cabina (la zona que hay tras Trevelyan) en una ocasión. No logramos hacer coincidir todas las condiciones necesarias para completar la cruenta escena, pero sabemos de buena tinta que es posible.

SITUACIÓN 9 PERSONAJES VOLADORES

Nivel: Cradle. Trucos necesarios: Invencibilidad, Animación Rápida.



Persigue a Trevelyan por la plataforma colgante, sin dispararle, hasta que corra hacia la pasarela exterior más alta de la estructura. Espera a que pare de dispararte desde lo alto de la rampa. Sube por una



¡Eh!
¿Adónde va ese tío?

pasarela diferente y acércate a donde está Trevelyan. Cuando estés bastante cerca saltará al vacío y volará lejos de ti. Intenta que te sigan un buen número de vigilantes porque harán lo mismo, aunque de forma menos exagerada.

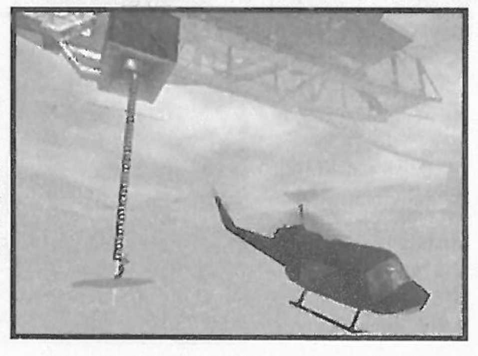
SITUACIÓN 10 BOND VOLADOR

Nivel: Cradle. Trucos necesarios: Animación Rápida o Lenta.



Bond en pleno vuelo. Esto es valor, y lo demás son tonterías...

Destruye la computadora y persigue a Trevelyan disparándole hasta que se retire hacia la plataforma de abajo, donde termina el nivel. Mátalo y no te pierdas al veterano Bond dando un salto de vértigo para alcanzar el helicóptero. Dependiendo del modo de animación que hayas activado, se moverá más rápido o más lento que el helicóptero. Sea como fuere, el final es la mar de entretenido.

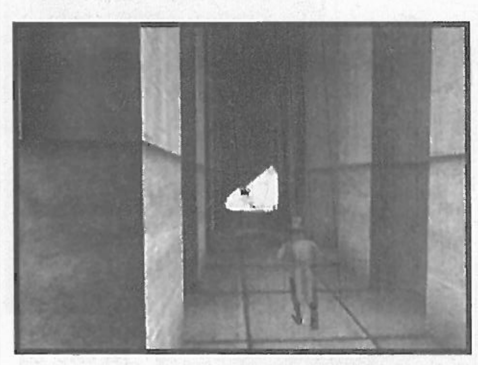


... aunque no le resultará nada fácil alcanzar al helicóptero.

SITUACIÓN 11 ¡MATA AL BARÓN SAMEDI DE UNA VEZ POR TODAS!

Nivel: Egyptian. Trucos necesarios: Todas las Armas, Munición Infinita, Invisibilidad.

No creas lo que la gente rumorea: es posible acabar con el Barón Samedi de una vez por todas. Concretamente, en la escena de vídeo en la que persigue a Bond.



Corre cuanto quieras. Estás perdido.

Método 1

Ve al pasillo lleno de recovecos (está a la izquierda de tu posición de salida). Tienes que colocar varias minas en el suelo, tal y como te mostramos en el esquema. Es más fácil empezar con las minas por control remoto y acabar colocando una de proximidad; así evitarás detonar alguna de forma accidental. Ahora sólo tienes que completar el nivel al modo tradicional, pero recuerda que no debes pasar cerca de este pasillo de nuevo.

Nota: para recoger las balas de oro con el truco de Munición Infinita activado, dispara una vez la Pistola de Oro mientras las tocas.

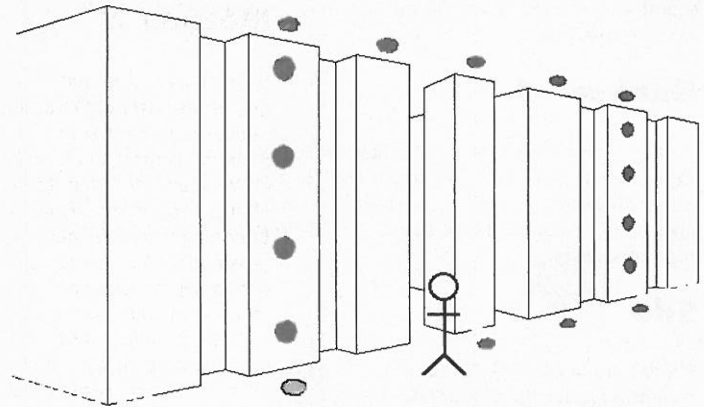
Cuando dispares a Samedi por tercera vez, camina por el pasillo de los recovecos. De esta forma, al llegar al final detonarás la mina de proximidad, cuya onda expansiva hará explosionar a todas las demás y... ¡pobre Samedi!

Método 2

Sin embargo, si lo que quieres es hacerlo con estilo, puedes matar al Barón Samedi mientras se ríe de ti en la escena de vídeo. La técnica es la misma. Cuando Bond activa la mina de proximidad del final del corredor provoca una reacción en cadena con el resto de las minas. Esa reacción en cadena será el final de Samedi, como en el Método 1, pero esta vez tienes que colocar las minas a intervalos de dos baldosas (mira el diagrama) y después completar el nivel de forma normal. Así podrás gozar de la escena de vídeo más divertida de



Tienes que ver esto, es lo mejor de GoldenEye.



todo el juego. Cuando lo consigas, asegúrate de que hay algún amigo contigo: necesitarás un testigo cuando nadie se crea lo que has visto...

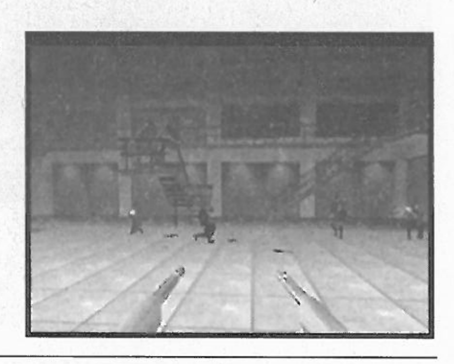
Incongruencias de la trama

Statue

Con algunas minas de proximidad bien colocadas (o sólo con una, si logras encontrar el punto exacto por el que saldrán tus enemigos) puedes matar a Alec y sus gorilas cuando llegues a la estatua.

Control Centre

Puedes matar a Trevelyan cuando está entrando en el ascensor para escapar: desde lejos y con la Golden Gun.



Facility

Si disparas a Ourumov antes de que «mate» a Trevelyan, salvarás a Alec

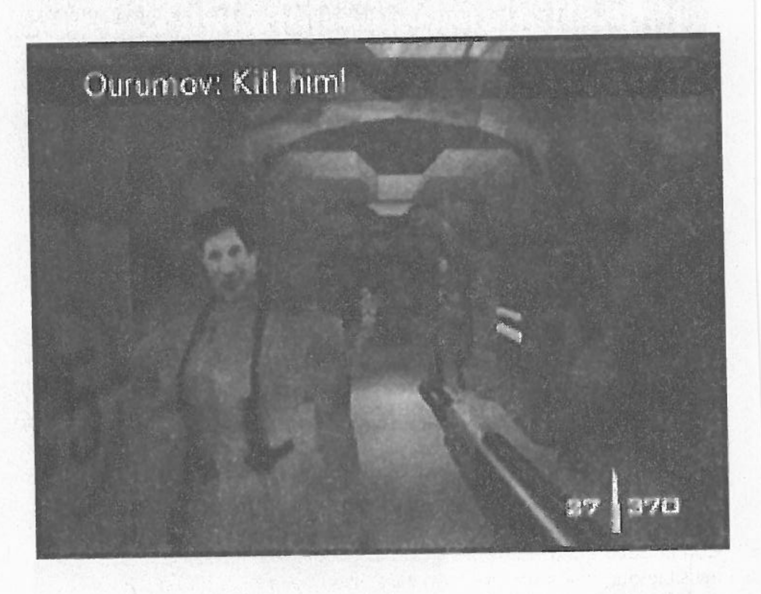
y podrás ver cómo se arrodilla ante nadie. Depende del momento en que dispares, claro.

Bunker - 1

Puedes matar a Boris en cuanto falle en su intento de desactivar la seguridad de la sala del ordenador central. Sólo así podrás matarlo sin poner en peligro tu misión. Suponemos que todo el mundo estaba ansioso por cargarse a este tipejo, ¿no? Sólo por la camisa ya merece morir mil veces...

Silo

Puedes matar al General Ourumov sin esfuerzo: manténte a una distancia prudencial y dispárale. Así de fácil.



Otras situaciones divertidas

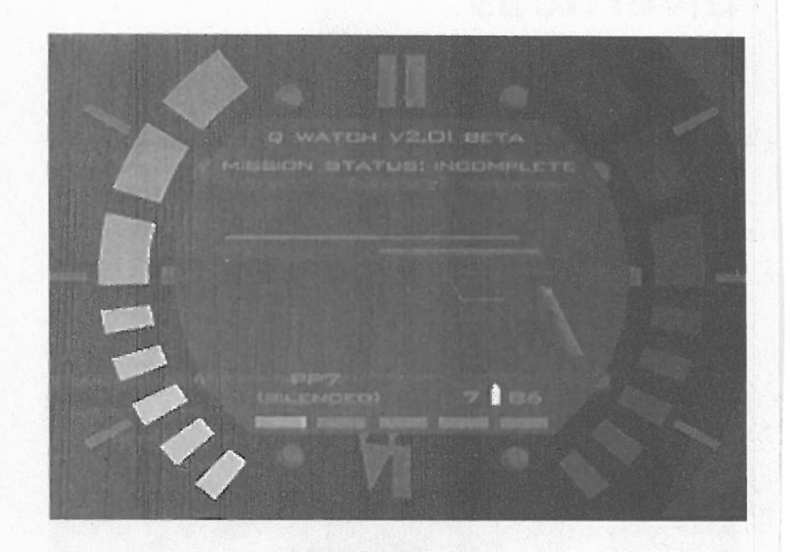
Runway

Coloca unas cuantas minas de control remoto en el avión y, por último, una de explosión retardada: ¡Tu avioneta se convertirá en una gran bola de fuego durante la secuencia de vídeo! Si ya lo decía Jerry Lee Lewis...



Cradle

Con el truco de Invisibilidad activado, puedes «observar» una pasarela invisible que hay a un nivel aún más bajo que la plataforma del final. Quédarte en el borde de esta plataforma y espera un momento: verás cómo los guardias caen, aterrizan unos metros más abajo y... ¡siguen corriendo! Verlo para creerlo.


Q WATCH V2.01 BETA
MISSION STATUS: INCOMPLETE
PP7
(SILENCED)


MC
MC Ediciones
Gratis con el número 7 de
Magazine 64. Prohibida su
venta por separado.